



SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR PERMAINAN
SEPAK TAKRAW DENGAN METODE BERMAIN DI KELAS V
SD NEGERI 09 LEBONG SELATAN
KABUPATEN LEBONG**

Oleh :

ENDRA

NPM : 1313912004

**PROGRAM SARJANA S-1
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**



SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR PERMAINAN
SEPAK TAKRAW DENGAN METODE BERMAIN DI KELAS V
SD NEGERI 09 LEBONG SELATAN
KABUPATEN LEBONG**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru
dalam Jabatan FKIP Universitas Bengkulu**

Oleh :

ENDRA

NPM : 1313912004

**PROGRAM SARJANA S-1
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014



SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR PERMAINAN
SEPAK TAKRAW DENGAN METODE BERMAIN DI KELAS V
SD NEGERI 09 LEBONG SELATAN
KABUPATEN LEBONG**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru
dalam Jabatan FKIP Universitas Bengkulu**

Oleh :

ENDRA

NPM : 1313912004

**PROGRAM SARJANA S-1
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan (Program SKGJ) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebahagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, dan adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang, dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Curup, Januari 2014
Penulis

Endra

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah berkat nikmat dan karunia Allah SWT sebuah karya kecilku, buah perjuanganku, ku persembahkan kepada orang-orang yang aku cintai.

- *Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan, rezki dan rahmat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.*
- *Kedua Anak-anakku yang tersayang Gery Nando, Angun terimakasih atas pengertian yang kalian berikan selama ini agar terwujudnya tujuanku.*
- *Keluarga besar SD Negeri 09 Lebong Selatan telah memberikan kesempatan kepadaku untuk mencapai pendidikan yang lebih baik.*
- *Teman-teman sejawat di SD Negeri 09 Lebong Selatan yang selalu memberikan bantuan moril dan sprituil , sehingga tercapai tujuanku*
- *Teman-teman seperjuangan PSKG Universitas Bengkulu di Curup.*
- *Almamater Universitas Bengkulu.*

MOTTO

**"Tiada Kata Seindah doa, Orang Yang Sering Berdoa, Lidahnya Akan
Sering Digunakan Untuk Berzikir Dari Pada Membicarakan Hal
Yang Tidak Berguna, Maka Jagalah Lidahmu"**

ABSTRAK

Endra (2014) Upaya Meningkatkan Keterampilan Dasar Permainan Sepak Takraw dengan Metode Bermain di Kelas V SD Negeri 09 Lebong Selatan Kabupaten Lebong, Program Studi Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan (Program SKGJ), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, **Universitas Bengkulu**, Bengkulu.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dasar permainan sepak takraw dengan metode bermain. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian berjumlah 18 orang. Untuk menilai keterampilan dasar sepak takraw siswa peneliti menggunakan lembar observasi aktifitas guru dan siswa serta tes praktek. Hasil penelitian dapat dilihat jumlah siswa yang semakin meningkat, yaitu ditunjukkan data pada siklus I siswa yang mendapat nilai di atas KKM ada 7 orang dan pada siklus II meningkat menjadi 16 orang, demikian juga dengan ketuntasan klasikal dari 39% pada siklus I menjadi 89% pada siklus II, yang berarti sudah berhasil mencapai kriteria ketuntasan belajar klasikal sebesar 85%.. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada peningkatan keterampilan dasar sepak takraw siswa setelah menggunakan metode bermain.

Kata Kunci: Metode Bermain, Keterampilan, Sepak Takraw

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Upaya Meningkatkan Keterampilan Dasar Permainan Sepak Takraw dengan Metode Bermain di Kelas V SD Negeri 09 Lebong Selatan Kabupaten Lebong”**

Tujuan penulisan skripsi ini untuk melengkapi persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S-1 Penjaskes Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan.

Proposal ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu, terima kasih karena telah menerima penulis menjadi salah seorang mahasiswa pada Program Studi S-1 Penjaskes Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan.
2. Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi selaku ketua Prodi S1 Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan FKIP Universitas Bengkulu, Terima kasih yang telah memfasilitasi terlaksananya program studi ini.
3. Drs. Syafrial, M.Kes sebagai dosen Pembimbing 1 terima kasih atas masukan untuk perbaikan Proposal ini.
4. Drs. Amrul Bahar, M.Pd selaku pembimbing 2 yang telah membimbing dan membantu penulis dalam penyusunan proposal ini.

5. Dra. Marsenani Pengelola Program Sarjana S-1 Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan FKIP Universitas Bengkulu yang telah membantu penulis dalam pengurusan administrasi perkuliahan
6. Anak-anakku tersayang Gery Nando dan Angun maaf kalau selama ini kalian agak terabaikan, dan terima kasih atas pengertian kalian selama ini yang selalu memahami kesibukanku dalam penyusunan laporan ini.
7. Rekan-rekan kuliah S1 Prodi Kependidikan Bagi guru dalam jabatan, terima kasih atas kerjasama dan kebersamaannya selama ini.
8. Untuk semua rekan-rekan guru di SD Negeri 09 Lebong Selatan terima kasih atas kerjasamanya selama ini.

Penulis menyadari masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan dalam skripsi ini, karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Penulis juga mendoakan semoga kebaikan yang diberikan kepada penulis mendapat imbalan dari Allah SWT.

Lebong , Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	5
C. Pembatasan Fokus Penelitian	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian	8
1. Sepak Takraw	8
2. Teknik-teknik dalam sepak Takraw	12
B. Acuan Teori Alternatif	16
1. Metode Bermain	16
2. Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	19
C. Penelitian yang relevan	19
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan ..	20

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
C. Subjek Penelitian /Partisipan dalam Penelitian	24
D. Prosedur Penelitian	24
E. Instrumen Pengumpulan Data	29
F. Teknik Pengumpulan Data	30
G. Teknik Analisa Data	31
H. Indikator Keberhasilan	32

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan Penelitian	41

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 44

B. Saran 45

DAFTAR PUSTAKA..... 46

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Permainan Sepak Takraw	9
Gambar 2	Bola Takraw.....	10
Gambar 3	Lapangan Sepak Takraw	11
Gambar 4	Sepak sila	13
Gambar 5	Sepak Kuda	13
Gambar 6	Menyundul	14
Gambar 7	Menahan bola dengan paha	15
Gambar 8	Menahan Bola dengan dada	15
Gambar 9	Karangka Konsep Penelitian	21
Gambar 10	Alur Penelitian	22

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran.....	24
Tabel 2	Format Keterampilan Sepak takraw.....	30
Tabel 3	Perhitungan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).....	33
Tabel 4	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I.....	35
Tabel 5	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	36
Tabel 6	Hasil Perhitungan Kinerja Siswa Siklus I	37
Tabel 7	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	38
Tabel 8	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	39
Tabel 9	Hasil Perhitungan Kinerja Siswa Siklus II.....	40
Tabel 10	Peningkatan Hasil Unjuk Kerja Siswa dari Setiap Siklus..	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus Pembelajaran siklus I.....	48
Lampiran 2	RPP siklus I.....	50
Lampiran 3	Lembar Observasi Aktivitas Guru	53
Lampiran 4	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	55
Lampiran 5	Lembar Pengamat 1 Aktivitas Guru Siklus I.....	56
Lampiran 6	Lembar Pengamat 2 Aktivitas Guru Siklus I.....	58
Lampiran 7	Lembar Pengamat 1 Aktivitas Siswa Siklus I.....	60
Lampiran 8	Lembar Pengamat 2 Aktivitas Siswa Siklus I.....	61
Lampiran 9	Hasil Penilaian Kemampuan Sepak Takraw Siswa Siklus I	62
Lampiran 10	RPP siklus II.....	63
Lampiran 11	Lembar Pengamat 1 Aktivitas Guru Siklus II.....	67
Lampiran 12	Lembar Pengamat 2 Aktivitas Guru Siklus II.....	69
Lampiran 13	Lembar Pengamat 1 Aktivitas Siswa Siklus II.....	71
Lampiran 14	Lembar Pengamat 2 Aktivitas Siswa Siklus II.....	72
Lampiran 15	Hasil Penilaian Kemampuan Sepak Takraw Siswa Siklus II	73
Lampiran 16	Foto Kegiatan Penelitian	74

DAFTAR DIAGRAM

1. Diagram Rata-rata nilai siswa setiap siklus 42
2. Diagram Ketuntasan klasikal siswa setiap siklus 43

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan olahraga saat ini di Indonesia sangatlah pesat, hal ini dibuktikan dengan semakin diakuinya olahraga sebagai wadah yang tepat untuk mengekspresikan kreatifitas seseorang. Pada ruang lingkup pendidikan, olah raga menjadi salah satu materi wajib bagi peserta didik yaitu melalui mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang serta efektif dan menyenangkan. Untuk bisa mencapai semua tujuan dan harapan dari pendidikan jasmani dan kesehatan ini, maka seorang guru penjas diharapkan bisa menggunakan berbagai macam metode dalam mengajar yang sesuai dan bisa memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan guru. Salah satu metode yang sekarang sering digunakan adalah metode bermain.

Metode bermain ini bisa dimanfaatkan untuk memudahkan pembelajaran penjeas, karena pada prinsipnya aktifitas jasmani dan kesehatan mengutamakan unsur bermain agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh kemudian siswa merasa senang dan gembira, serta lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Perkembangan bermain

sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan, umur, dan kemampuan anak. Secara berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar menjadi belajar sambil bermain Depdikbud (1994 :11).

Sesuai dengan karakteristik siswa SD, usia 8 – 11 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif, disamping harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Soemantri Patmodewo. (2000:102) menyatakan bahwa cara belajar anak yang paling efektif adalah dengan bermain, dengan bermain anak dapat mengembangkan otot besar maupun otot halusnyanya, meningkatkan penalaran, memahami lingkungan, membentuk daya imajinasi, dunia nyata, dan mengikuti tata tertib dan disiplin. Secara alamiah bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak dapat mengembangkan kreativitasnya, dengan bermain anak mendapat banyak informasi tentang peristiwa, orang, binatang, dan segala sesuatu yang ada disekitarnya. Melalui bermain, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensi-potensi dan kemampuannya yang kreatif dan konstruksi menurut pola perkembangannya sendiri secara wajar.

Bermain sebagai bentuk belajar di sekolah dasar adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Dengan demikian anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran di jenjang pendidikan

berikutnya. Bermain adalah kegiatan yang spontan dan penuh usaha dan kegiatan tersebut merupakan dasar dari perkembangan, dalam beberapa bentuk permainan misalnya permainan sepak bola, volly, sepak takraw terlihat adanya persamaan yang dilakukan oleh anak-anak. Setiap anak dengan caranya sendiri dan menurut tingkat perkembangan sendiri akan selalu mencari kegembiraan dan kepuasan dalam bermain. Untuk bermain, anak membutuhkan tempat bermacam-macam alat permainan, waktu dan kebebasan.

Dengan pentingnya seorang guru menerapkan metode yang bervariasi dan sehingga bisa meningkatkan aktifitas belajar siswa, maka peneliti mencoba melakukan pengamatan untuk mengetahui proses belajar mengajar olah raga pada siswa kelas V SD Negeri 09 Lebong Selatan kabupaten Lebong. Ternyata dari hasil pengamatan yang dilakukan ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa terlihat bosan dan kurang tertarik melakukan olahraga yang diajarkan guru khususnya pada olahraga sepak takraw. Dalam bermain sepak takraw terlihat siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukan beberapa teknik dalam permainan ini, misalnya mengontrol bola saat bermain. Semua teknik-teknik dasar dan peraturan-peraturan dalam permainan sepak takraw harus dipelajari secara baik oleh siswa, sehingga siswa bisa menerapkannya dengan baik juga dalam sebuah permainan.

Setelah melalui pengamatan yang mendalam, diketahui bahwa permasalahan dalam pengajaran sepak takraw di SD Negeri 09 Lebong Selatan lebih jelasnya yaitu (1) Kemampuan siswa dalam permainan sepak takraw masih sangat kurang, dari 18 siswa hanya 2 siswa di kelas V yang bisa memainkan permainan ini. (2) Dalam pembelajaran siswa terlihat kurang bersemangat karena tidak memahami teknik dan aturan dalam permainan sepak takraw (3) selain itu guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam belajar (4) Sarana prasarana juga kurang mendukung, sehingga siswa tidak mampu menerima dan memahami materi yang diajarkan dengan baik.

Dengan adanya teknik dan media pembelajaran serta didukung oleh sarana yang lengkap bisa memudahkan guru untuk mengejar target-target tertentu yang menjadi tujuan pembelajarannya dan yang sangat penting sekali adalah peran seorang guru dituntut untuk kreatif dalam memperbaiki pembelajaran supaya siswa lebih tertarik untuk mengikuti aktifitas pembelajaran, dan juga seorang guru harus mampu memanfaatkan media-media belajar serta menerapkan metode belajar yang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan ini, maka peneliti ingin melakukan suatu perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas peneliti laksanakan karena penelitian ini berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam satu

kelas tertentu dan bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran tersebut. Penelitian yang dilakukan di dalam kelas oleh guru yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran pada siswa”. Arikunto (2006:81).

Dalam menyelesaikan permasalahan ini maka peneliti memperbaiki proses pembelajaran melalui penelitian yang berjudul “Upaya meningkatkan keterampilan dasar dalam permainan sepak takraw dengan metode bermain di kelas V SD Negeri 09 Lebong Selatan Kabupaten Lebong. Dengan menggunakan metode bermain ini peneliti berharap siswa akan menjadi lebih tertarik dengan materi yang peneliti ajarkan.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Dari latar belakang di atas, dapat dilihat beberapa masalah yang dihadapi guru dalam mengajar, yaitu:

1. Kemampuan siswa dalam permainan sepak takraw masih sangat kurang, dari 18 siswa hanya 2 siswa di kelas V yang bisa memainkan permainan ini.
2. Dalam pembelajaran siswa terlihat kurang bersemangat karena tidak memahami teknik dan aturan dalam permainan sepak takraw.
3. selain itu guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam belajar.
4. Sarana prasarana juga kurang menukung

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Dari sekian banyak masalah yang peneliti temukan, maka penelitian ini peneliti fokuskan pada: “Upaya meningkatkan keterampilan dasar permainan sepak takraw dengan metode bermain di kelas V SD Negeri 09 Lebong Selatan Kabupaten Lebong”

D. Rumusan masalah.

Berdasarkan fokus penelitian di atas maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah metode bermain dapat meningkatkan Keterampilan dasar permainan sepak takraw pada siswa kelas V SD Negeri 09 Lebong Selatan?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan keterampilan dasar permainan sepak takraw siswa dengan menggunakan metode bermain pada kelas V SD Negeri 09 Lebong Selatan Kabupaten Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan dasar Permainan Sepak Takraw di Kelas V SD Negeri 09 Lebong selatan Kabupaten Lebong.”

Secara khusus penelitian ini akan bermanfaat sebagai berikut :

1. Untuk Siswa

- a. Meningkatkan perhatian, minat dan rasa senang siswa terhadap permainan sepak takraw .
- b. Mempermudah siswa dalam melakukan latihan keterampilan dasar bermain takraw
- c. Meningkatkan kemampuan keterampilan dasar sepak takraw
- d. Meningkatkan kerja sama siswa dalam sebuah Kelompok.

2. Untuk Guru

- a. Sebagai pedoman bagi Guru yang lain dalam mengajarkan cara bermain sepak takraw pada siswa
- b. Untuk meningkatkan kreatifitas Guru dalam mengajarkan cara bermain takraw pada siswa.
- c. Untuk pedoman Guru dalam memotivasi dan meningkatkan minat siswa dalam bermain sepak takraw.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian

1. Sepak Takraw

Permainan sepak takraw dilakukan oleh dua regu, tiap regu terdiri atas 3 pemain. Pemain sepak takraw dalam satu regu terdiri atas 1 orang pemain belakang atau dinamakan tekong dan 2 orang pemain kiri, dinamakan apit kiri dan apit kanan, Pergantian pemain diminta oleh tim manajer kepada wasit. Pergantian pemain dilakukan pada saat bola tidak sedang dalam permainan. Dalam permainan sepak takraw, masing-masing regu dapat meminta *time out* sebanyak satu kali selama satu menit. Soni Nopemmbri, (2010. 65)

Ono Sudiana, (2011:60) sepak takraw adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki, kepala dan dada. Tujuan utamanya dari permainan ini adalah untuk menjatuhkan bola di area lapangan lawan yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan.

Sucipto, (1999:12) mengatakan cabang olahraga sepak takraw memiliki keterampilan yang kompleks dan bersifat terbuka, meliputi menyepak bola, menyundul bola, menahan bola.

Iddo Chistiana (2010:67) dalam permainan sepak takraw perlu juga dikembangkan nilai sportivitas dan jujur, sportivitas diwujudkan dalam mengakui keunggulan lawan. Kejujuran diwujudkan saat bermain tidak

berbuat curang, jika nilai-nilai ini dilaksanakan, permainan sepak takraw akan berjalan dengan baik dan bermanfaat .

Posisi pemain sepak takraw adalah sebagai berikut.

- 1) Pada saat permainan dimulai pemain dari kedua regu harus berada di dalam lapangan.
- 2) Saat tekong melakukan servis, salah satu kakinya harus berada dalam garis lingkaran servis, sedangkan kaki lain berada di luar garis lingkaran untuk menendang bola.
- 3) Pemain apik kanan dan apik kiri harus berada di dalam sudut seperempat lingkaran.
- 4) Pemain lawan boleh berdiri bebas dimana saja dalam lapangan

Gambar 1.
Permainan Bola Takraw



Angka pada sepak takraw dihitung. Jika lawan tidak dapat mengembalikan bola dengan baik maka mendapat nilai 1, angka kemenangan satu set minimal 15 dan maksimal 21. Iddol Christiana, (2010: 65)

Tri Hananto, (2009: 46) pada permainan sepak takraw dikenal istilah hukuman pelanggaran .hal yang dapat menyebutkan hukuman ialah sebagai berikut.

- 1) Mengeluarkan kata-kata kasar
- 2) Melakukan tindakan yang tidak sopan
- 3) Menghina pemain lawan atau penonton
- 4) Meninggalkan lapangan tanpa seizin wasit
- 5) Tidak menaati peraturan permainan.

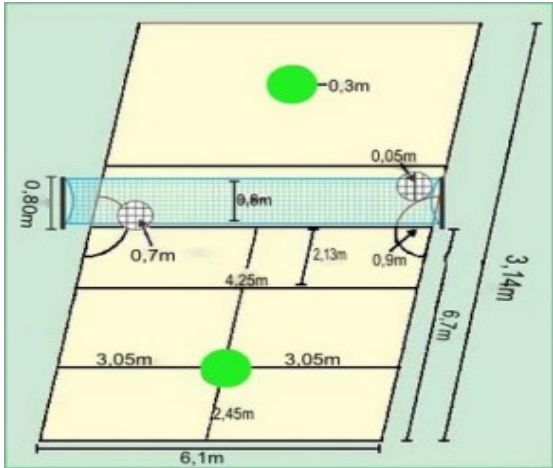
Permainan sepak takraw ini dimainkan di atas lapangan yang datar berukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m. Ditengah-tengah dibatasi oleh jaring/net seperti permainan Bulutangkis. Bola Sepak takraw terbuat dari anyaman rotan atau bahan sintetis, Berat bola 80 gram. Keliling bola antara 42-44 cm.

Gambar 2. Bola Takraw



Pemainnya terdiri dari dua pihak yang berhadapan, masing-masing terdiri dari 3 (tiga) orang. Dalam permainan ini yang dipergunakan terutama kaki dan semua anggota badan kecuali tangan. Tujuan dari setiap pihak adalah mengembalikan bola sedemikian rupa sehingga dapat jatuh di lapangan lawan atau menyebabkan lawan membuat pelanggaran atau bermain salah.

Gambar 3. Lapangan Sepak Takraw



Keterangan:

1. Panjang Lapangan: 13,42 meter.
2. Lebar Lapangan : 6,10 meter.
3. Garis Batas: adalah garis (lines) yang lebarnya+ 5 cm.
4. Lingkaran Tengah: Ditengah sebuah lapangan ada lingkaran yaitu tempat melakukan sepakan permulaan (*service*). dengan garis tengah lingkaran 61 cm.
5. Pada penjuru tengah kedua lapangan terdapat garis seperempat lingkaran tempat melambungkan bola kepada pemain yang melakukan sepakan permulaan (*service*) dengan jari-jari 90 cm.
6. Dua buah tiang sebagai tempat pengikat jaring, didirikan pada sebelah luar kedua garis samping kiri dan kanan dengan jarak 30,5 cm dari garis samping.
7. Tinggi tiang 1,55 meter untuk laki-laki dan 1.45 meter untuk perempuan.

8. Jaring dibuat dari bahan benang kasar, tali, atau dari nylon dengan ukuran lubang-lubangnya 4-5 cm. Lebar jaring 72 cm dan panjangnya tidak lebih dari 6,71 m. Pada pinggir atas, bawah dan samping dibuat kain selebar +5 cm yang diperkuat dengan tali yang diikatkan pada kedua ring. Tinggi jaring 1,55 m dari tanah/lantai.

2. Teknik-Teknik dalam sepak takraw

Upaya untuk dapat bermain sepak takraw yang baik haruslah mengenal dan mampu menguasai keterampilan yang baik tentang dasar bermain sepak takraw. Untuk itu atlet harus menguasai teknik-teknik dasar dalam permainan sepak takraw. Teknik dasar bermain sepak takraw menurut Budi Santoso (2010, 65-67)

1). Sepak Sila

Cara melakukan sepak sila ialah sebagai berikut

- a. Kaki penyepak ditempatkan dalamposisi melipat dibawah bola
- b. Perkenaan bola dengan kaki berada diantara kedua paha atau lutut.
- c. Lutut dari kaki yang berikut agak ditekuk.
- d. Badan agak membungkuk
- e. Bola disepak oleh bagian kaki di bawah mata kaki
- f. Pengelangan kaki dilakukan (*difirer*)

Sepak sila digunakan untuk hal-hal sebagi berikut :

- a. Menerima bola
- b. Menimang bola
- c. Memberikan umpan

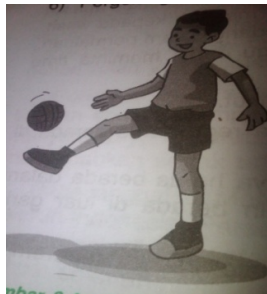
Gambar 4. Sepak Sila



2). Sepak Kuda (Sepak Kura)

Sepak kuda atau sepak kura adalah sepakan dengan menggunakan kura kaki atau dengan punggung kaki. Digunakan untuk menyelamatkan bola dari serangan lawan, memainkan bola dengan usaha menyelamatkan bola dan mengambil bola yang rendah.

Gambar 5. Sepak Kuda



Budi Santoso (2010, 66) Sepak kuda disebut juga sepak punggung.

Cara melakukan ialah sebagai berikut :

- a. Tungkai penyepak dan punggung kaki lurus
- b. Penekanan bola dengan pugunggung kaki lurus
- c. Sendi utama yang bergerak adalah pinggul
- d. Konsentrasi pada bola

3). Sepak samping

Tujuan sepak samping adalah untuk mengangkat bola yang datangya cepat dan arahnya ke samping badan.

4). Menyundul

Suro Prapanca, (2010. 34) Menyundul adalah memainkan bola dengan kepala. Digunakan untuk menerima bola pertama dari pihak lawan, menyelamatkan bola dari serangan lawan.

Gambar 6 . Menyundul



Cara melakukan sundulan adalah sebagai berikut.

- a. Dahi dihadapkan ke arah bola
- b. Kepala diarahkan pada sasaran yang dituju.
- c. Pada saat bola mengnai dahi, leher harus keras.
- d. Gerakan kaki, badan, dan kepala harus dalam koordinasi yang baik.
- e. Salah satu kaki berada di depan

5). Menahan

a. Manahan dengan paha

Cara menahan dengan paha adalah sebagai berikut :

- 1) Lutut ditekuk, paha diangkat sehingga dalam posisi datar
- 2) Pекenaan bola dengan paha yang dekat dengan lutut.
- 3) Saat pekenaan bola, paha dalam keadaan keras.

Gambar 7 . Menahan bola dengan paha

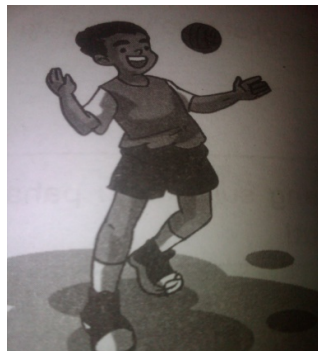


b. Menahan dengan dada

Menahan dengan dada adalah sebagai berikut :

- 1) Dada dibusungkan pada waktu bola datang
- 2) Pada saat kena bola, dada harus dalam keadaan keras
- 3) Gerakan dada harus terkontrol agar pantulan dapat terkendali.

Gambar 8. Menahan bola dengan dada



6). Membahu

Membahu adalah memainkan bola dengan bahu dalam usaha mempertahankan dari serangan pihak lawan yang mendadak, dimana pihak pertahanan dalam keadaan terdesak dan dalam posisi yang kurang baik. Menurut Budi Santoso (2010 : 64-65)

B. Acuan Teori Alternatif

1. Metode Bermain

Metode adalah kesatuan langkah atau cara yang di gunakan oleh guru dalam berinteraksi dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah di tetapkan. Pengertian tersebut sesuai dengan pendapat Nana Sujana (1995: 76) bahwa metode mengajar merupakan cara yang di gunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pengajaran. Oleh sebab itu pada waktu melaksanakan pembelajaran, guru harus dapat menggunakan metode yang tepat dan bervariasi untuk mencapai tujuan sesuai dengan indikator yang telah di tetapkan.

Bermain adalah suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, social, moral dan emosional Ismail (2009:1). Permainan memiliki peranan yang sangat berhubungan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang pada umumnya masih senang dengan permainan. Didalam jiwa anak yang

bermain akan tumbuh rasa kebersamaan dan rasa sosial, sehingga anak akan dapat memahami and menghargai diri sendiri dan temannya.

Matakupang, (2002: 48) bermain merupakan salah satu bentuk kegiatan di dalam pendidikan jasmani. Oleh karena itu bermain dalam usaha pendidikan mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Bermain merupakan sebuah aktifitas yang menyenangkan oleh karena itu metode belajar bermain ini ditujukan untuk menghindari terjadinya kejenuhan dalam proses belajar mengajar dan bermain juga merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan siswa. Bermain juga merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri.

Hibana (1998:77) peran guru dalam kegiatan bermain dalam belajar antara lain sebagai: (1) Pengamat, dimana guru melakukan observasi interaksi antar anak dan interaksi anak dengan benda di sekitarnya. (2) Elaborator, dimana guru berperan sebagai penyedia alat-alat untuk bermain bagi anak. Alat tersebut dapat berupa benda maupun dirinya sebagai partner bermain bagi anak. (3) Evaluator, dimana guru melakukan penilaian atau evaluasi melalui pengamatan terhadap kegiatan bermain yang dilakukan anak. (4) Perencana, dimana guru harus dapat membuat rencana kegiatan belajar sambil bermain agar anak mendapatkan pengalaman baru yang dapat mendorong anak untuk mengembangkan minat mereka.

Sukintaka (1992: 37), nilai nilai permainan di antaranya adalah:

- 1) Memiliki suasana yang kondusif untuk melaksanakan pendidikan.
- 2) Permainan memenuhi kebutuhan anak dalam pertumbuhan dan perkembangan.
- 3) Permainan mampu membangkitkan rasa kemauan anak.
- 4) Permainan merupakan pembentukan rasa sosial.
- 5) Dengan permainan akan menghilangkan rasa enggan terhadap guru, sehingga terjadi hubungan yang akrab antara guru dengan murid.
- 6) Permainan merupakan pemenuhan kebutuhan sosial.

Hafiz (2010: 1), kelebihan dan kekurangan pendekatan bermain adalah sebagai berikut :

1) Kelebihan metode bermain

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, dikarenakan pada umumnya permainan terasa menyenangkan.
- b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa dengan menumbuhkan rasa kebersamaan dan sosial yang tinggi.

2) Kekurangan metode bermain

- a. Bermain memerlukan waktu relative panjang atau banyak.
- b. Kreativitas serta daya kreasi yang tinggi tidak di miliki oleh semua guru dan siswa.

- c. Tidak semua materi pelajaran bisa dilakukan dengan pendekatan ini.

2. Penelitian Tindakan Kelas PTK

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas oleh guru yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran pada siswa, yang terdiri dari beberapa tahap

- a. Perencanaan apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan dilakukan.
- b. Pelaksanaan tindakan pelaksanaan sesuai rencana
- c. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan mengajar oleh peneliti, selanjutnya observasi dibantu oleh rekan sejawat (Kepala Sekolah dan guru).
- d. Refleksi kegiatan mengevaluasi kekurangan/kelemahan proses pembelajaran sebagai bahan perbaikan tindakan siklus berikutnya.

C. Penelitian Yang Relevan

Dari beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan Metode bermain Sebagai Alternatif Untuk Meningkatkan keterampilan Permainan kasti Pada Siswa Kelas V SD, Lukmanul Hakim (2010) menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain pada pelajaran olahraga dapat juga meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian tersebut maka, peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan metode bermain dalam pembelajaran sepak takraw

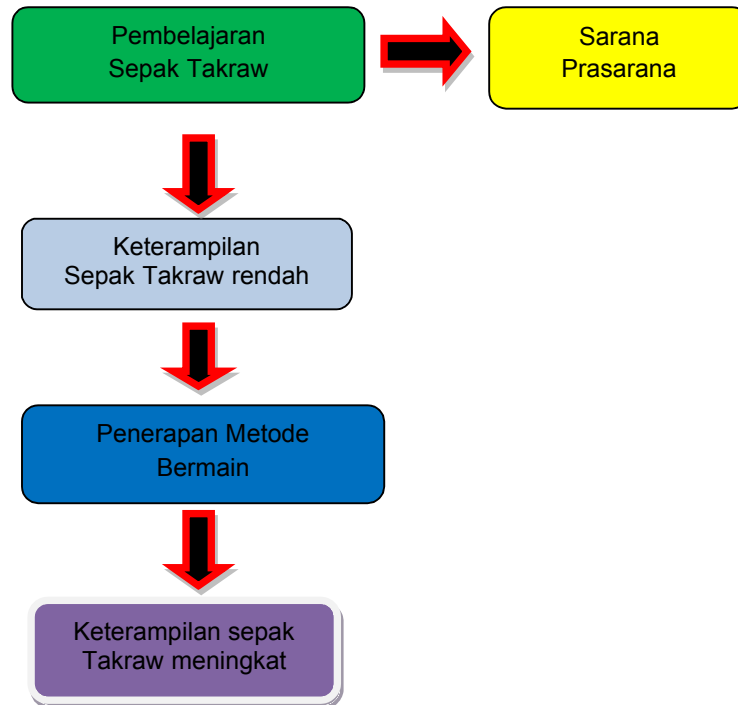
dapat meningkatkan keterampilan dasar sepak takraw siswa Kelas V SD Negeri 09 Lebong Selatan Kabupaten Lebong.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Kecenderungan proses belajar mengajar yang dilakukan pada mata pelajaran penjas mengakibatkan siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik dengan apa yang disampaikan guru. Prilaku siswa seperti itu mendorong guru untuk berfikir kreatif dan inovatif untuk mencari alternatif-alternatif metode ataupun media penyampaian yang baru sehingga proses belajar mengajar bisa berjalan dengan baik. Salah satu metode yang sesuai untuk pembelajaran penjas secara khusus pada materi sepak takraw adalah menggunakan metode bermain sehingga dapat meningkatkan kesenangan dalam bermain dan juga dapat meningkatkan keterampilan permainan sepak takraw siswa.

Metode bermain pada prinsipnya adalah pembelajaran sambil bermain, dimana seorang siswa harus bisa menguasai teknik permainan takraw dengan baik. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat dari gambar berikut :

Gambar 9.
Kerangka Konseptual Penelitian



(Winarni 2011: 66-68)

BAB III

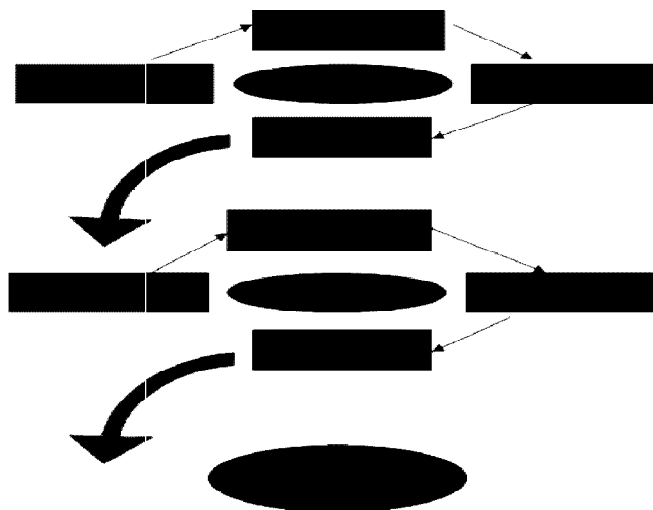
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas, sehingga hasil dari penelitian ini hanya dapat berlaku dalam kelas yang diujikan, sehingga hasil penelitian di satu tempat belum tentu sama dengan tempat yang lainnya. Menurut Arikunto (2006:36), “Penelitian tindakan kelas ini mempunyai pengertian kegiatan mengamati sesuatu dengan suatu metode dengan menunjukkan suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dan yang dikenakan tindakan ini adalah suatu kelas, dan kelas disini adalah suatu kelompok peserta didik yang belajar.”

Penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan dan (4) Refleksi. Seperti diagram di bawah ini :

Gambar 10. Alur Penelitian



(Arikunto, 2006: 97)

Penjelasan alur di atas adalah:

1. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari digunakannya metode bermain
3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.
4. Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus 2.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelas V SD Negeri 09 Lebong Selatan Kabupaten Lebong, lokasinya terletak perdesaan jauh dari pusat kota .

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan sekitar bulan Desember 2013, dan hasilnya nanti peneliti harapkan bisa untuk mendukung nilai akhir pada semester I Tahun pelajaran 2013/2014.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

No	Hari dan tanggal	Mata Pelajaran	waktu	Keterangan
1	Kamis,05 Desember 2013	Penjaskes	3 x 35	Pra Siklus
2	Kamis,12 Desember 2013	Penjaskes	3 x 35	Siklus I
3	Kamis, 19 Januari 2014	Penjaskes	3 x 35	Siklus 2

C. Subjek/Partisipan dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 09 Lebong Selatan Kabupaten Lebong yang berjumlah 18 orang, yang terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Dalam melakukan penelitian, peneliti dibantu oleh dua orang teman sejawat yang akan melakukan penilaian terhadap siswa dan juga peneliti, dengan mengisi lembar observasi yang telah peneliti sediakan sebelumnya.

Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru, sehingga peneliti terlibat langsung dalam proses perbaikan yang dilakukan.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II. Adapun langkah-langkah yang peneliti rencanakan adalah:

1. Pra Siklus

Tahap ini dimulai dengan kegiatan observasi awal, untuk mengidentifikasi masalah sehingga peneliti menemukan masalah, yaitu guru kurang mencontohkan teknik permainan sepak takraw yang benar, karena itu pada siklus I, peneliti merencanakan melakukan tindakan

dengan menerapkan metode bermain, supaya siswa lebih memahami teknik permainan sepak takraw setelah melihat gerakan yang dicontohkan guru.

2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dimulai dengan menyusun silabus, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun format pengamatan guru dan menyusun format penilaian

b. Tahap Pelaksanaan

Pada siklus I ini untuk pembelajarn teknik permainan sepak takraw peneliti mencoba menggunakan teknik permainan dan setelah itu anak disuruh bermain sambil berlatih, Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam rencana pembelajaran berikut

1) Kegiatan Awal (10 Menit)

- a) Guru mengumpulkan siswa dan mengatur barisan
- b) Guru melakukan absensi
- c) Guru membimbing siswa melakukan pemanasan

2) Kegiatan Inti (50 Menit)

- a) Guru menjelaskan cara melakukan teknik permaian sepak takraw yang benar
- b) Guru menbermainkan teknik sepak takraw dengan benar benar

- c) Guru mempraktekkan teknik sepak takraw dengan benar benar
- d) Guru menyuruh Siswa melakukan latihan memaikan teknik sepak takraw yang benar

3) Kegiatan Akhir (10 menit)

- a) Guru menilai kemampuan siswa dengan melakukan praktek bermaian sepak takraw dengan teknik yang benar
- b) Guru Menyimpulkan Pelajatan sebelum pelajaran berakhir
- c) Guru menutup pelajaran

c. Tahap Pengamatan

Pelaksanaan perbaikan yang peneliti lakukan diamati oleh dua orang teman sejawat, pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, maupun pada saat peneliti melakukan evaluasi. Semua hasil pengamatan dicatat dalam lembar pengamatan yang sudah peneliti sediakan, baik semua kelebihan ataupun kekurangan-kekurangan yang ditemui pada saat peneliti melakukan pembelajaran. Dari hasil pengamatan kepala sekolah dan teman sejawat tersebut dapat diketahui kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh siswa dari pembelajaran yang peneliti lakukan.

d. Refleksi

Pengamatan yang telah dilakukan dua orang teman sejawat akan menjadi acuan bagi peneliti dalam menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang peneliti lakukan. Karena hasil pada siklus I, belum

berhasil mencapai kriteria ketuntasan klasikal maka, perbaikan dilanjutkan pada siklus II.

3. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Setelah ditemukan berbagai kekurangan pada siklus I, maka pada siklus II, dirancang lagi sebuah perbaikan yang diawali dengan menyusun silabus, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun format pengamatan guru dan menyusun format penilaian

b. Tahap Pelaksanaan

Pada siklus I ini untuk pembelajarn permainan sepak takraw, selain peneliti menerapkan metode bermain, untuk meningkatkan motivasi siswa, maka peneliti melakukan permainan sepak taraw. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam rencana pembelajaran berikut

1) Kegiatan Awal (10 Menit)

- a) Guru mengumpulkan siswa dan mengatur barisan
- b) Guru melakukan absensi
- c) Guru membimbing siswa melakukan pemanasan

2) Kegiatan Inti (50 Menit)

- a) Guru Menyuruh siswa membentuk lingkaran sambil megelilingi guru.
- b) Pemahan konsep dilakukan dengan cara siswa melakukan teknik-teknik dasar sepak takraw dengan saling bergantian.

- c) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk memainkan bola secara sendiri-sendiri, bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan individu siswa.
- d) Guru memberikan penilaian dari Hasil permainan siswa dan selanjutnya hasilnya dapat dibandingkan dengan kegiatan sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya.

3) Kegiatan Akhir (10 menit)

- a) Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada siswa yang terbaik prestasinya atau yang telah memenuhi kriteria tertentu. Penghargaan disini dapat berupa hadiah, sertifikat, dan lain-lain
- b) Guru menyimpulkan materi pelajaran
- c) Guru menutup pelajaran

c. Tahap Pengamatan

Pelaksanaan perbaikan yang peneliti lakukan diamati oleh kepala sekolah dan teman sejawat, pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, maupun pada saat peneliti melakukan evaluasi. Semua hasil pengamatan dicatat dalam lembar pengamatan yang sudah peneliti sediakan, baik semua kelebihan ataupun kekurangan-kekurangan yang ditemui pada saat peneliti melakukan pembelajaran. Dari hasil pengamatan kepala sekolah dan teman sejawat tersebut dapat diketahui kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh siswa dari pembelajaran yang peneliti lakukan.

d. Refleksi

Pengamatan yang telah dilakukan kepala sekolah dan teman sejawat akan menjadi acuan bagi peneliti dalam menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang peneliti lakukan. Kalau hasil penelitian sudah mencapai kriteria penilaian yang diharapkan, maka penelitian cukup sampai pada siklus II saja.

E. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpul data merupakan alat-alat yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data penelitian sehingga terkumpul data yang peneliti inginkan, adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa:

1. Studi Kepustakaan, yaitu untuk memperoleh keterangan-keterangan ilmiah dari buku-buku sumber yang ditulis para ahli, karangan ilmiah, dan internet yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.
2. Observasi/pengamatan, yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi tentang permasalahan yang diteliti, yaitu tentang upaya untuk meningkatkan kemampuan pada mata pelajaran penjas khususnya permainan sepak takraw.
3. Dokumentasi. Yaitu berupa foto-foto kegiatan yang peneliti ambil selama peneliti melakukan pembelajaran, sehingga dengan adanya foto-foto tersebut akan lebih memudahkan peneliti melihat hasil dari penelitian tersebut.

F. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes Keterampilan Sepak Takraw

Tabel 2. Format Tes Keterampilan Sepak Takraw

No	Nama	Tes Keterampilan				Jumlah	Rata-Rata
		Servis	Sepak sila	Menyundul	Menahan		
1							
2							

b. Observasi proses pembelajaran

a) Lembar observasi untuk Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk mengamati guru dalam pembelajaran dengan penerapan metode bermain melalui kelompok kecil, Lembar observasi ini digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh dua orang sebagai pengamat yaitu kepala sekolah dan temab sejawat. Dalam lembar observasi ini terdapat kriteria penilaian yang baik, cukup, dan kurang.

b) Lembar Observasi untuk Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menerapkan metode bermain melalui kelompok kecil pada saat pembelajaran sedang berlangsung yang dilakukan oleh dua orang pengamat. Dalam lembar observasi ini terdapat kriteria penilaian yaitu baik, cukup, dan kurang.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan ada 2 cara. Yaitu analisis data hasil pengamatan dan analisis data hasil belajar.

1. Teknik Analisis Hasil Pengamatan (Aktifitas Guru dan siswa)

Dalam pengamatan ini yang dinilai adalah aktifitas yang dilakukan guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Format observasi untuk guru dan siswa menurut (Winarni 2011: 66-68) adalah sebagai berikut :

- a. Jumlah skor tertinggi : Jumlah semua aspek X Skor tertinggi
- b. Jumlah skor terendah : jumlah semua aspek X skor terendah
- c. Selisih skor : jumlah skor tertinggi – jumlah skor terendah
- d. Nilai interval : $\frac{\text{selisih skor}}{\text{Jumlah kriteria}}$

2. Teknik Analisis Hasil Belajar

Untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai pembelajaran, guru mengadakan evaluasi berupa praktek langsung, Setelah nilai akhir siswa didapatkan baru dicari nilai rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal siswa dengan rumus di bawah ini.

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan

X = Rata-rata nilai

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan nilai siswa

N = Jumlah siswa

Untuk mengetahui seberapa besar ketuntasan belajar siswa secara klasikal maka digunakan rumus;

$$Kb = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Kb = persentase ketuntasan belajar klasikal.

NS = jumlah siswa yang mencapai KKM.

N = Jumlah seluruh siswa

H. Indikator Keberhasilan

Siswa dikatakan sudah berhasil menguasai materi pelajaran sepak takraw apabila nilai siswa dilakukan evaluasi telah melebihi KKM, yaitu 65. Sedangkan secara klasikal siswa dikatakan berhasil apabila jumlah siswa yang berhasil mendapat nilai di atas KKM sudah mencapai 85%, menurut Depdiknas (2006:15) bahwa pembelajaran dikatakan tuntas apabila secara klasikal siswa yang mendapat nilai di atas KKM mencapai 85%

Sebagai ketentuan seorang siswa sudah berhasil menuntaskan pembelajaran atau belum, peneliti menentukan KKM dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Tabel 3. Perhitungan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Kriteria Penentuan KKM			KKM %
			Kompleksitas	Daya dukung	Intaksiswa	
1. Mengenal peraturan sepak takraw dan teknik-tenik sepak takrau	1. Menjelaskan berbagai teknik-teknik dasar dalam sepak takraw	1. Menjelaskan peraturan dalam sepak takraw	60	70	65	65
		2. teknik-teknik Dasar dalam sepak takraw	60	70	65	65
Jumlah/Rata-rata			60	70	65	130/65

$$\text{KKM} = \frac{\text{Jumlah KKM indikator}}{\text{Banyak indikator}}$$

$$\text{KKM} = \frac{130}{2}$$

$$\text{KKM} = 65$$